

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Autorité nationale des jeux

**DÉCISION N° 2023-PR-053 DU 20 AVRIL 2023
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE
LOTERIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE
DÉNOMMÉ « *EXPLORATION ATLANTIDE* »**

La présidente de l'Autorité nationale des jeux,

Vu le code de la sécurité intérieure, notamment le Titre II de son Livre III ;

Vu la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, notamment le VI de son article 34 ;

Vu le décret n° 2019-1061 du 17 octobre 2019 modifié relatif à l'encadrement de l'offre de jeux de LA FRANÇAISE DES JEUX et du PARI MUTUEL URBAIN, notamment son article 9 ;

Vu la décision du collège de l'Autorité nationale des jeux n° 2022-227 du 17 novembre 2022 portant délégation de pouvoirs ;

Vu la demande d'homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Exploration Atlantide* » déposée le 14 avril 2023 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2023-177-ExplorationAtlantide-Ligne ;

Vu les autres pièces du dossier,

DÉCIDE :

Article 1^{er} : Le règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Exploration Atlantide* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2023-177-ExplorationAtlantide-Ligne.

Article 2 : Le règlement des jeux tel qu'homologué est annexé à la présente décision.

Article 3 : Le règlement des jeux tel qu'homologué sera publié sur le site Internet de l'Autorité. Il appartiendra la société LA FRANÇAISE DES JEUX de le publier sur son site Internet et de le tenir à la disposition des joueurs dans chaque poste d'enregistrement des jeux de loterie.

Article 4 : Le directeur général de l'Autorité nationale des jeux est chargé de l'exécution de la présente décision qui sera notifiée à la société LA FRANÇAISE DES JEUX.

Fait à Paris, le 20 avril 2023.

La Présidente de l'Autorité nationale des jeux

Isabelle FALQUE-PIERROTIN

Décision publiée sur le site de l'ANJ le 26 avril 2023

ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « EXPLORATION ATLANTIDE »

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « EXPLORATION ATLANTIDE » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

Article 2 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 1 € ou 2 €. Le joueur choisit sa mise puis clique sur le bouton « Jouez [montant de la mise]€ ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ du joueur.

Article 3 – Description du jeu

3.1 Le jeu « EXPLORATION ATLANTIDE » est composée de 5 niveaux, comprenant chacun deux étapes de jeu :

- Une première ci-après dénommée « Jeu Principal », telle que décrite au sous-article 3.2 ;
- Une seconde dénommée pour les niveaux 1 à 4 « Salle des coffres » et pour le niveau 5 « Salle du méga coffre », telle que décrite au sous-article 3.3.

Pour remporter un gain, le joueur doit compléter le Jeu Principal au cours d'un niveau et atteindre la seconde étape de jeu, dans les conditions décrites ci-après.

3.2 Première étape de jeu – Détermination du caractère perdant ou gagnant de la prise de jeu

3.2.1 Le Jeu Principal est représenté à l'écran par une matrice composée de 30 coquillages numérotés entre 1 et 30 inclus ainsi que d'une jauge indiquant le nombre de symboles « perle » à collecter pour compléter le Jeu Principal et passer au prochain niveau.

3.2.2 Le joueur sélectionne les coquillages numérotés de son choix en cliquant dessus.

- Soit le joueur découvre un coquillage gagnant, il collecte alors un symbole « perle », venant incrémenter la jauge représentée sur l'écran de jeu. A chaque niveau, les coquillages gagnants découverts par le joueur disparaissent de la matrice. Ces coquillages n'apparaissent pas de nouveau au niveau suivant.
- Soit le joueur découvre un coquillage « piège », sa partie est alors terminée et il perd son gain potentiel en cours. Parmi les 30 coquillages numérotés, il y a 5 coquillages « pièges ».

Pour chaque niveau, le nombre de perles à collecter pour compléter la première étape de jeu et le nombre de coquillages présents dans la matrice est le suivant :

Niveau	Nombre de perles à collecter pour compléter la première étape de jeu du niveau en cours	Coquillages numérotés restants	Coquillages gagnants présents parmi les coquillages numérotés	Coquillages « pièges » présents parmi les coquillages numérotés
1	5	30	25	5
2	4	25	20	5
3	3	21	16	5
4	3	18	13	5
5	3	15	10	5

A chaque clic sur un coquillage, un tirage au sort est réalisé pour déterminer s'il s'agit d'un coquillage gagnant ou d'un coquillage « piège ».

3.2.3 Si le joueur a collecté le nombre de perles requis pour compléter la première étape de jeu du niveau en cours, sans cliquer sur un coquillage « piège », il accède à la seconde étape de jeu. Dans le cas contraire, sa partie est terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ni accéder à la seconde étape de jeu.

Niveau	Probabilité de compléter la première étape de jeu du niveau en cours (1 chance sur---)*	Probabilité de compléter la première étape de jeu de chaque niveau depuis le début de la partie (1 chance sur---)*
1	2,68	2,68
2	2,61	7,00
3	2,38	16,63
4	2,85	47,45
5	3,79	179,93

*Arrondi arithmétique au centième près.

3.2.4 À tout moment du Jeu Principal, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des coquillages.

3.3 Seconde étape de jeu – Détermination du montant du gain potentiel

3.3.1 – Salle des coffres

3.3.1.1 Du niveau 1 au niveau 4, si le joueur a complété le Jeu Principal conformément au sous-article 3.2, il accède à la seconde étape de jeu dénommée « Salle des coffres ». Celle-ci est représentée à l'écran par une matrice composée de 10 coffres contenant chacun un coefficient multiplicateur.

3.3.1.2 Le joueur sélectionne un coffre parmi les 10 présents à l'écran en cliquant dessus, afin de découvrir le coefficient multiplicateur s'appliquant à sa mise (pour le niveau 1) ou à son gain potentiel en cours (pour les niveaux 2 à 4).

3.3.1.3 En cliquant sur un coffre, deux tirages au sort sont réalisés de façon consécutive :

- Un premier venant déterminer, entre deux possibilités, la liste des coefficients multiplicateurs qu'il est possible de découvrir ;
- Un second venant déterminer le coefficient multiplicateur découvert.

Niveau		Probabilités de découverte de la liste (1 ou 2) des coefficients multiplicateurs (1 chance sur---)*	Probabilités de découverte des coefficients multiplicateurs				
			Multiplicateur X1,5 (1 chance sur---)*	Multiplicateur X2 (1 chance sur---)*	Multiplicateur X3 (1 chance sur---)*	Multiplicateur X4 (1 chance sur---)*	Multiplicateur X5 (1 chance sur---)*
1	Liste 1	1,98	2,5	2	10	-	-
	Liste 2	2,02	5	1,43	10	-	-
2	Liste 1	2,56	3,33	5	3,33	5	-
	Liste 2	1,64	3,33	5	5	3,33	-
3	Liste 1	2	2,5	3,33	5	-	10
	Liste 2	2	3,33	3,33	3,33	-	10
4	Liste 1	2,14	5	3,33	5	5	10
	Liste 2	1,88	5	3,33	5	10	5

*Arrondi arithmétique au centième près.

Ainsi, à titre d'exemple :

Pour le niveau 2, le joueur a 1 chance sur 2,56 d'obtenir la première liste de coefficients multiplicateurs du niveau et 1 chance sur 1,64 d'obtenir la deuxième liste de coefficients multiplicateurs du niveau.

- Dans le premier cas, le joueur a alors 1 chance sur 5 d'obtenir le coefficient multiplicateur X4 ;
- Dans le second cas, le joueur a alors 1 chance sur 3,33 d'obtenir le coefficient multiplicateur X4.

3.3.1.4 Le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection du coffre.

3.3.1.5 Après avoir découvert le coefficient multiplicateur de sa mise ou de son gain potentiel en cours, le joueur peut décider :

- a) d'arrêter sa prise de jeu à l'issue du niveau atteint en cliquant sur le bouton « PARTIR ». La prise de jeu est terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au cours du niveau.
- b) de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « CONTINUER » sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ. Lorsque le joueur fait le choix de continuer la prise de jeu, il remet en jeu le montant du gain obtenu au niveau précédemment atteint pour tenter de compléter la première étape de jeu du prochain niveau et de multiplier son gain potentiel, au risque que sa prise de jeu soit déclarée perdante.

Sous réserve que le joueur ne sélectionne pas un coquillage « piège », le joueur peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou b) du présent sous-article aux niveaux 1, 2, 3 et 4.

Le joueur est informé sur cet écran des chances de compléter la première étape de jeu du prochain niveau et les coefficients multiplicateurs minimum et maximum qu'il est possible de découvrir à la seconde étape de jeu du prochain niveau.

3.3.2 – Salle du méga coffre

3.3.2.1 Au niveau 5, si le joueur a complété le Jeu Principal conformément au sous-article 3.2, il accède à la seconde étape de jeu dénommée « Salle du méga coffre ». Celle-ci est représentée à l'écran par un seul « méga coffre » contenant des coefficients multiplicateurs.

3.3.2.2 Le joueur clique 3 fois sur le « méga coffre » pour l'ouvrir et découvrir le coefficient multiplicateur final s'appliquant à son gain potentiel en cours.

3.3.2.3 En cliquant sur le « méga coffre », un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le coefficient multiplicateur découvert selon les probabilités suivantes :

Niveau	Coefficients multiplicateurs	Probabilités de découverte des coefficients multiplicateurs (1 chance sur---)*
5	X1,5	8,11
	X2	3,33
	X3	3,33
	X4	6,59
	X5	10
	X40	40

*Arrondi arithmétique au centième près.

3.3.2.4 La prise de jeu du joueur est alors terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au cours de sa partie.

3.3.3 Calcul du montant remporté par le joueur

3.3.3.1 Le montant remporté par le joueur correspond à la mise initiale du joueur ou au gain obtenu après application du coefficient multiplicateur découvert au précédent niveau, multiplié par le coefficient multiplicateur obtenu lors de la seconde étape de jeu du niveau complété après avoir cliqué sur le bouton « PARTIR » ou après avoir complété le niveau 5, conformément aux dispositions du sous-article 3.3.2.

3.3.3.2 Le montant des gains potentiels dépend du montant de la mise, du nombre de niveaux complétés et des coefficients multiplicateurs tirés au sort dans les conditions et probabilités précisés ci-dessus.

Ainsi en cas de gain, celui-ci sera compris entre les montants suivants :

Niveau	Mises	Minimum*	Maximum
1	1 €	1,50 €	3 €
	2 €	3 €	6 €
2	1 €	2,25 €	12 €
	2 €	4,50 €	24 €
3	1 €	3,38 €	60 €
	2 €	6,75 €	120 €
4	1 €	5,06 €	300 €
	2 €	10,13 €	600 €
5	1 €	7,59 €	12 000 €
	2 €	15,19 €	24 000 €

*Arrondi arithmétique au centième près.

LA FRANCAISE DES JEUX

Ainsi, tous niveaux et coefficients multiplicateurs confondus, le gain maximum pour chaque prise de jeu (en complétant chacun des niveaux et en obtenant à chacun d'entre eux le multiplicateur le plus élevé) est de 12 000€ pour une mise d'1 € et est de 24 000€ pour une mise de 2 € (probabilité d'obtention : 1 chance sur 17 993 969,05 - arrondi arithmétique au centième près).

3.4 La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

Fait le 12 avril 2023,

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des Jeux,

C. LANTIERI